

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang sudah tidak asing lagi. Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan. Sebab pendidikan merupakan sebuah faktor yang dijadikan sebagai indikator keberhasilan sebuah negara, setiap aktivitas dan gerakan dalam kegiatan pendidikan selalu mengharapkan sebuah hasil.¹ Hasil dari pendidikan tersebut yang dapat membawa bangsa ini menuju ke arah yang lebih baik dan maju, serta dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif. Dalam dunia pendidikan, peningkatan sumber daya manusia dapat dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Komalasari, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.² Sedangkan menurut Ahmad Susanto, Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar secara metodologi cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru.³ Bisa disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah kombinasi dari kegiatan belajar mengajar yang dirancang, dilakukan, serta

¹ Amran, "Faktor Penentu Keberhasilan Pengelolaan Satuan Pendidikan", *Manajer Pendidikan*, Vol. 3 No. 2, 2015, 185–196.

² Silviana Nur Faizah, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran", *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1 No. 2, 2017, 179.

³ Destry Wani Sihombing, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Metode Luring Dengan Metode Daring Di Kelas IV SDN FLAMBOYAN Rayatahun Ajaran 2020/2021", 7.

dievaluasi secara terstruktur agar peserta didik dapat menggapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan ini, maka seluruh komponen pembelajaran harus terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.⁴

Seperti yang dijelaskan diatas proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari komponen pembelajaran, yang diantaranya terdapat media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaianya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.⁵

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah sebuah langkah dalam mengumpulkan laporan tentang penguasaan siswa terhadap pembelajaran dalam aspek sikap, pengetahuan serta keterampilan yang dilaksanakan secara tersusun yang dilakukan untuk melihat proses kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar melalui tugas dan penilaian hasil belajar.⁶ Penilaian hasil belajar sangat berperan penting dalam menentukan progress kompetensi yang didapat oleh peserta didik. Tujuan dari penilaian sendiri adalah untuk mengidentifikasi tahap tercapainya tujuan pembelajaran dan mengamati keefektifan kegiatan

⁴Jufri Dolong, "Teknik analisis dalam komponen pembelajaran," *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, Vol. 5 No. 2 2016, 293–300.

⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, Vol. 03 No. 01, Juni 2018, 172.

⁶ Permendikbud no 53 Tahun 2015, 2015.

belajar mengajar.⁷ Sistem penilaian yang efektif akan merangsang pendidik untuk menentukan strategi yang efektif dan dapat memberi motivasi belajar kepada peserta didik agar memperoleh hasil yang maksimal.⁸

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang SD/MI/SDLB. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁹ Pada jenjang mata pelajaran IPAS kelas 4 memuat materi makhluk hidup dan proses kehidupan, zat dan benda, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta, geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Tujuan pembelajaran IPAS sendiri adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan inkuiri misalnya mengobservasi dan mengeksplorasi. Hal ini sangat penting sebagai pondasi bagi mereka untuk mempelajari konsep lebih dalam lagi pada mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang SMP.¹⁰ Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

⁷ Widiani, I. W, "Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5 No. 2, 2016

⁸ Mahirah, "Evaluasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Idaarah*, Vol. 1 No. 2, 2017, 257–267.

⁹ Ayu Nanda Septiana Dan I Made Ari Winangun, "Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar," *WIDYAGUNA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No.1, April 2023, 45.

¹⁰ Inggit Dyaning Wijayanti Dan Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Mi/Sd," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 2, September 2023, 2106.

Pada proses pembelajaran IPAS, masih sering ditemui proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*), bukan *student centered learning*. Di sisi lain siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dikarenakan mereka masih perlu diberikan pengalaman yang kongkrit (benda nyata) dalam proses pembelajarannya. Sehingga hal-hal yang abstrak perlu divisualisasikan. Oleh karena itu metode dan media yang digunakan haruslah tepat dan efektif agar siswa dapat dengan mudah menangkap pesan dan kesan pembelajaran serta menguasai kompetensi yang diharapkan.¹¹

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer (1999), bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.¹²

Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga

¹¹ Hikmah, H. Aunurrahman, H. Syahwani Umar, "Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Untuk Perolehan Belajar Menghubungkan Konsep Pada Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri I Pontianak," Juli 2013, 2

¹² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, Juli 2018, 103

memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹³ Selanjutnya Joni Purwono dkk, menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.¹⁴

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar serta dapat mempermudah guru mencapai tujuan pembelajaran baik berbentuk secara fisik maupun teknologi.

Menurut Rudi Bretz sebagaimana dikutip oleh Arif Sadiman (1993), yang membagi ke dalam 8 klasifikasi media, yakni: (1). Media audio visual gerak. (2). Media audio visual diam. (3). Media audio semi gerak. (4). Media visual gerak. (5). Media visual diam. (6). Media visual semi gerak. (7). Media audio. (8). Media cetak. Sedangkan menurut Briggs, (dalam Arif Sadiman, 1993) bahwa terdapat 13 macam media, yaitu : (1). Obyek. (2). Model. (3). Suara langsung. (4). Rekaman audio. (5). Media cetak. (6). Pembelajaran terprogram. (7). Papan tulis. (8). Media transparansi. (9). Film rangkai. (10). Film bingkai. (11). Film. (12). Televisi. (13). Gambar. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 macam yaitu media audio, media audio visual, dan media visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 september 2023 dengan guru kelas IV A di MIS Al-Hikmah Kota Kediri,

¹³ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam," *CBIS Journal*, Vol. 3 No. 2, 2015, 79

¹⁴ Joni Purwono dkk, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, 2014, 127

Ibu Itmamur Rosyidah S.Th.I, ada beberapa temuan yang diperoleh yaitu, siswa kelas IV A kurang maksimal dalam pembelajaran IPAS, hal ini dapat dilihat dari perolehan skor siswa setelah diberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang rata – rata masih belum mencapai KKM yaitu 70. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan untuk mempelajari materi IPAS sebab banyak materi yang harus dipahami serta dihafalkan. Sedangkan tingkat pemahaman siswa di kelas IV A cukup rendah. Sehingga, hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun kurang maksimal dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru tersebut.¹⁵

Tabel 1.1
Daftar Nilai Lembar Kerja Peserta Didik Siswa Kelas IV A Semester Ganjil

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah siswa	Presentase	Jumlah siswa	Presentase
Kelas IV A	70	26	14	54%	12	46%

(Sumber :Dokumentasi hasil pengerjaan LKPD kelas IV A)

Berdasarkan table 1 di atas, terlihat bahwa di kelas IV A terdapat nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 70, dari seluruh siswa kelas IV A yang berjumlah 26 orang hanya ada 12 orang atau sekitar 46%. Sedangkan siswa yang telah mencapai KKM 14 orang atau 54% siswa yang belum mencapai KKM.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang memadai, hanya menggunakan papan tulis, spidol hitam, dan gambar – gambar sederhana. Untuk bahan ajar yang digunakan disekolah pun hanya menggunakan modul yang diberikan oleh pihak sekolah. Belum ada media

¹⁵ Ibu Itma, Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV B, 13 September 2023.

pembelajaran lain yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran di MIS Al Hikmah Kota Kediri pun hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, drill, serta games. Sehingga siswa hanya bisa membayangkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa bisa melihat langsung. Sedangkan siswa sendiri membutuhkan sebuah media yang dapat memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari secara nyata untuk mempermudah siswa memahami materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, perlu kiranya mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar secara mandiri dan kegiatan pembelajaran dapat menjadi aktif. Mengingat pada masa kini, siswa diminta untuk mampu membangun pengetahuannya sendiri, supaya pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih bermakna dan siswa mampu memahami materi pelajaran sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing.

Sejalan dengan keadaan lapangan di atas media pembelajaran yang paling cocok digunakan dalam proses pembelajaran IPAS adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan grafik, teks, animasi, video dan audio yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang dikemas dalam suatu website dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Dalam multimedia interaktif, siswa dan aplikasi bisa berinteraksi secara langsung sehingga mampu menampilkan sebuah kesan pembelajaran yang modern. Siswa juga dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar siswa sebab di dalam multimedia interaktif ini terdapat beberapa pilihan media

seperti media visual yaitu materi pembelajaran yang dirangkum dalam sebuah aplikasi, media audio visual yaitu video pembelajaran, dan juga *quiz* yang dapat diakses siswa dengan mudah guna memperdalam ingatan tentang materi yang telah dipelajari. Multimedia interaktif ini pula dapat dijadikan media pembelajaran daring ketika tidak dapat dilakukan tatap muka secara langsung sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan seperti biasa dan siswa juga dapat belajar secara mandiri di rumah. Selain itu, multimedia interaktif juga bisa memudahkan proses menyampaikan bahan ajar dan materi yang disampaikan akan lebih tajam. Proses kegiatan belajar mengajar juga menjadi lebih menarik serta waktu pembelajaran pun menjadi lebih efisien.

Selain itu, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman, I Nyoman Jampel dan I Gede Wawan Sudhata (2020), dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 64,44 dan rata-rata nilai *posttest siswa adalah 90,83* yang berarti rata-rata nilai post-test siswa berada di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Rata-rata pre-test lebih kecil dari rata-rata nilai post-test. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada kelas VIII di MTs At-Taufiq

Singaraja. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif efektif meningkatkan hasil belajar.¹⁶

Selanjutnya, terdapat penelitian dari Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman. Berdasarkan uji coba lapangan dalam hal ini adalah peserta didik atau siswa pada aspek pembelajaran, isi/materi, dan media mendapat skor sebesar 4,08 (baik). Rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pembelajaran memperoleh rata – rata skor sebesar 4,01 (baik), aspek isi atau materi memperoleh rerata sebesar 4,22 (sangat baik), dan aspek media memperoleh rerata sebesar 4,06 (baik). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek pembelajaran, aspek isi atau materi dan aspek media, produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif memperoleh kategori “layak” sebagai media pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.¹⁷

Yang terakhir terdapat penelitian dari Hery Agustina, Maria Veronika Roesminingsih, dan M. Jacky, pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa, perolehan skor nilai rata-rata pada pre-test adalah 46,64 dan skor rata-rata hasil post-test adalah 85,77. Dari sejumlah 22 siswa dalam uji coba skala besar diperoleh 8 siswa berada pada kategori sedang dan sebanyak 14 siswa berada dalam kategori tinggi. Rata-rata perolehan N-Gain Score adalah 0,73 dalam kategori tinggi. Persentase ketuntasan pada uji skala besar adalah 95,45% karena dari 22 siswa terdapat 21 siswa telah mencapai nilai KKM sedangkan 1 siswa belum mencapai KKM. Walaupun belum mencapai KKM namun

¹⁶ Abdurrahman, Jampel, dan Sudatha, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 8 No. 1, 2020, 40

¹⁷ Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman, “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V,” *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1 No. 1, 2013, 8

perolehan nilai post test siswa tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil pre-test dengan N-Gain Score 0,45 yang tergolong dalam kategori sedang. Rata-rata N-Gain Score kelas uji coba skala besar adalah 0,73 hasil ini dikategorikan tinggi. Perolehan nilai ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar di kelas uji coba skala besar setelah menggunakan multimedia interaktif berbantu articulate storyline, sehingga media yang dikembangkan memenuhi aspek keefektifan dalam pembelajaran.¹⁸

Dengan dikembangkannya media ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik siswa pada materi pelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu multimedia ini juga diharapkan mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya dengan alat peraga konvensional. Yang terakhir mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, dalam proposal ini digagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di MIS Al Hikmah Kota Kediri”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS di MIS Al Hikmah Kota Kediri?

¹⁸ Hery Agustina, Maria Veronika Roesminingsih, Dan M. Jacky, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Education And Development*, Vol.9 No.2, Mei 2021, 570

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS MIS Al Hikmah Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS MIS Al Hikmah Kota Kediri?

C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS di MIS Al Hikmah Kota Kediri.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS di MIS Al Hikmah Kota Kediri.
3. Untuk menganalisis tingkat efektifitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS di MIS Al Hikmah Kota Kediri.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

- a. Multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPAS di MI kelas IV semester II.
- b. Multimedia interaktif dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar IPAS secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis web.

- c. Multimedia interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Ispring Suit 11*.
- d. Multimedia interaktif yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan dimana pun dengan syarat terdapat Laptop, LCD Proyektor serta, Screen Proyektor.
- e. Multimedia interaktif dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
- f. Sasaran produknya yaitu siswa kelas IV SD.

E. PENTINGNYA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai media pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar dengan aktif dan sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Sehingga bagi siswa yang agak lambat dalam memahami pelajaran bisa belajar berulang-ulang sampai dia benar-benar paham sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS, serta dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran IPAS.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan multimedia interaktif IPAS ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa *LCD Proyektor* serta *Screen Proyektor* yang memadai.
- c. Sebagian besar guru dapat mengoperasikan Komputer.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Multimedia Interaktif berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila sekolah sudah memiliki fasilitas berupa *LCD Proyektor* serta *Screen Proyektor* yang memadai.
- b. Uji coba hanya terbatas pada beberapa siswa kelas IV A di MIS Al Hikmah Kota Kediri.

G. DEFINISI ISTILAH ATAU DEFINISI OPERASIONAL

1. Pengembangan

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah kegiatan yang dapat menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk

yang sudah ada melalui pembelajaran guna meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan grafik, teks, animasi, video dan audio yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang dikemas dalam suatu website dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan setelah melaksanakan aktivitas belajar dan menghasilkan perubahan tingkah laku serta bertambahnya pengetahuan siswa atau kecerdasan.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

IPAS mengkaji Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi makhluk hidup dan proses kehidupan, zat dan benda, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta, geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Materi pada penelitian pengembangan ini akan memfokuskan materi pembelajaran IPAS kelas IV pada semester II. Berikut ini adalah gambaran materi tersebut:

Pembelajaran IPAS bab cerita tentang daerahku mengisahkan salah satu faktor yang menyebabkan daerah – daerah di Indonesia dapat berkembang

karena pengaruh dari perkembangan kerajaan – kerajaan yang ada di Indonesia. Lalu peserta didik akan diajak untuk mengenal kerajaan apa saja yang ada di Indonesia. Selanjutnya peserta didik akan dikenalkan dengan potensi sumber daya alam yang ada diberbagai daerah, serta bagaimana pengaruh potensi alam tersebut terhadap perekonomian masyarakat. Sedangkan bab Indonesiaku kaya budaya mengisahkan tentang negara Indonesia yang memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda – beda. Keanekaragaman budaya ini disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Selain itu, hal ini juga didukung oleh budaya negara luar yang masuk ke Indonesia. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah mengenal budaya yang ada disekitarnya dan lebih menghormati perbedaan yang dia dan kawannya miliki.

Selanjutnya pada bab bagaimana mendapatkan semua keperluan kita peserta didik akan dikenalkan dengan definisi dari kebutuhan dan macam – macam kebutuhan. Mulai dari kebutuhan yang wajib terpenuhi sampai kebutuhan yang bersifat tidak wajib karena hanya digunakan sebagai hiburan. Peserta didik juga akan diajarkan mengenai cara menentukan daftar prioritas dalam memenuhi kebutuhan. Selain itu, peserta didik juga akan dikenalkan dengan masa sebelum uang ditemukan, sistem barter, alasan barter ditinggalkan sampai ke penggunaan uang barang. Yang terakhir peserta didik akan dikenalkan dengan kegiatan jual – beli dimulai dari kegiatan produksi sampai ke konsumsi. Lalu pada bab membangun masyarakat yang beradab menjelaskan mengenai definisi norma dan adat

istiadat serta macam – macam norma yang ada di Indonesia. Selain itu akan dibahas pula tujuan dibuatnya norma, daerah mana sajakah yang masih menerapkan adat istiadat, macam – macam peraturan dan yang terakhir akan menjelaskan mengenai konsekuensi jika melanggar norma ataupun peraturan tertulis.